North American

User manual

Manuel d'utilisation

Manual de usuario

Decrease the blinking number
Enable / disable sound

Increase the blinking number
Show move number

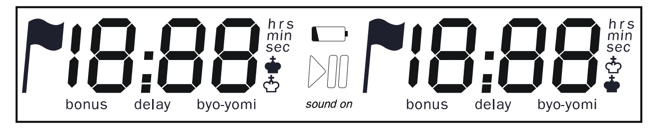
Run / Pause the clock
Time correction after pushing for 3 seconds
Step over manual set

Activate the chosen option number
Accept the desired blinking digit
Check active option number

ON / OFF
(bottom of the clock)

Switch the clock on and off
Reset the clock for the next game

DGT North American Display



DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Version 2.21 January 2012

DGT North American

At the end of life this product must be disposed of separately at an appropriate collection point and not be placed in the normal domestic waste stream.

Batteries should be recycled separately.

ENGLISH

Overview

This DGT North American Game Timer has been designed to be used as game clock for various two-person board games, especially Chess, Go and Draughts. In this manual it will be referred to as the “DGT NA.”

The main features are:

- 10 different programmed functions covering all popular timing standards
- Additional manual programming functionality for all methods
- All 10 manual settings are stored in the clock’s memory
- 13 pre-programmed options for quick and ease of use
- Move counter for all options
- Time and move counter correction option during a game
- Optional sound alert to warn for running out of time
- Low battery indication

This product not suitable for children under 5 years old.

Timing Functions

Introduction

Time forms a part of every sport, especially sports such as chess, go, draughts, shogi and Scrabble®. The difference between the players is determined not only by the potential performance level of the individual players but also by the time a player needs in order to reach this level. The more a sport is seen as a measure of performance, the more important it is to limit the time a player needs to make a move. This must be done in a way which is most appropriate for the game and the sport concerned. The DGT NA offers 10 different methods for the timing of a game between two players. While several methods are well-known, others may be less familiar. Several of these methods have been in use for a long time; others are the result of the possibilities offered by modern electronics. Every method has its own charm and has an influence on the manner in which a sport is experienced. The traditional “blitz” game of 5 minutes per person is different from 3 minutes using “Delay” or “Bonus” in which every move attracts an extra 3 seconds of thinking time, although the total thinking time for a game may not be much different. We recommend players experiment with the various methods which the DGT NA offers. It can add an extra dimension to your favorite sport.

1. One Time Control – Rapid and Blitz Games (Options 1 and 2)

This is the simplest way to indicate time. Both players receive one period of time (i.e., there is a single time control with no Delay or Bonus time) in which they must make all moves.

2. One Time Control then Sudden Death (Options 3 and 4)

The first time control is used to play a predetermined number of moves. The second time control, the “Sudden Death” (or “Guillotine” as it is known in Europe) period, is used to complete the game. One Time Control + Sudden Death is similar to “Rapid” and “Blitz” but usually with a slower start. Notice that the sudden death time is added for both players when one player has used all the time in the first time control (not after the completion of, e.g., 40 moves).

3. Two Time Controls then Sudden Death (Options 5 and 6)

For an even calmer start, it is possible to play a game with two time controls before the third time control, the Sudden Death period. Notice that the second and sudden death times are added when one player passes zero (0:00) time.

4. One Time Control then Repeating Time Controls (Options 7 and 8)

A quiet end to a game also has its advantages. The simple traditional (analogue) clock gives the players repeated one-hour periods in which to complete a subsequent number of moves. A digital clock can be set to any period of time for this repeating time control.

5. Bonus ("Fischer" or "Incremental" Mode) Options (Options 9 - 14)

The Bonus method (also referred to as a "Fischer" or "Incremental" Mode) is a timing system in which, for each separate move played- from the first move of the time control in question, bonus time is added to the available time. This method always gives the players the possibility of continuing a game, even when a great deal of time has been spent on earlier moves. It is possible actually to obtain additional thinking time by completing a move in a time which is shorter than the extra time allowed. The total time increases with the bonus time that is not used. Notice that, at the beginning of the game, the bonus time has already been added to the initial time period. In all Bonus options: When a player has used up all the time in the final time control, and no more time is added, the clock stops – for both players – and it is the end of the game. The freezing of the clock in this mode is according to FIDE regulations.

5a. One Time Control then Bonus ("Fischer") (Options 9 and 10)

When the time displayed reaches 0:00 for one of the players, the second time control begins (the "bonus" period) and the time allotted for this second time control is added. The bonus time is added when this time control starts and after the completion of each move.

5b. Two Time Controls then Bonus ("Fischer") (Options 11 and 12)

When the time displayed reaches 0:00 for one of the players, the second or third (the "bonus" period) time control (as the case may be) begins and the time allotted for the each such time control is added. The bonus time is only added in the final time control. It is added when this time control starts and after the completion of each move.

5c. Bonus ("Fischer") Single Time Control (Options 13 and 14)

One time control with bonus time. The bonus time is added to every move from the very outset of the game. When the clock starts, the bonus time is already added for the first move and will be added after the completion of each subsequent move.

5d. Bonus Tournament, up to 4 Time Controls with Bonus time per move ("Fischer") (Options 15 and 16)

As far as the time for thinking is regulated, the bonus tournament method is the most complex. It features up to four time controls in which the bonus time is added for each move. When the time displayed reaches 0:00 during any time control except the last one, the next time control begins and the time allotted for the next time control is added. Option 16 (Bonus tournament, up to 4 Time Controls) allows the programming of 4 different time controls, all with the same bonus time per move. For the first three time controls, a move number can be programmed. If the move number is set to a non-zero number, the time for the next time control is added when a player has finished the programmed number of moves for that period. If the move number is programmed to 0 (zero), the transition to the next period takes place when a player's display indicates 0.00.

If a player does not finish the programmed (non-zero) number of moves for a particular time control, when the display indicates 0:00, the blinking flag is shown and the DGT NA stops time counting for both players, indicating that the game has ended, with the player in question having lost the game on time.

For the correct working of the move counter driven Bonus Tournament option, the players are obliged to correctly stop the clock after each finished move, so that the clock keeps track of the played number of moves.

Always ensure that the lever is in the correct position and the player color icons are correct before a game begins.

6. Delay (Options 17 - 23)

Delay is a simple method to give each player a certain amount of extra time for every move. It is very common in American Swiss System tournaments. When a delay option is used, a player's clock does not start running until the delay interval has passed. Thus, setting a countdown delay of five seconds allows five seconds to go by before a player's clock begins to run. For example, let's assume a player has 18:37 of remaining time on the clock, and the game is being played with a 5-second delay. The opponent moves.

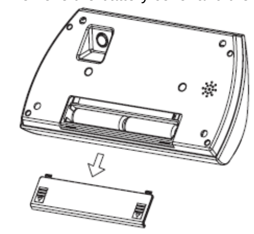
When the opponent finishes the move by pressing the clock lever, instead of the display immediately beginning to tick down (18:36, 18:35, etc.), there is a five-second period – the delay – before the clock is activated. During the delay time, the word "delay" blinks in the display once per second. When the delay time has passed the word "delay" stops blinking on the display and the clock starts counting down.
As per USCF regulations, in delay mode, the clock will not show the blinking flag when a player has run out of time in the final period. When the player with no time left stops his clock, the other player's clock will resume counting down. This way it may be possible for both sides to end with zero time and a non-blinking flag.

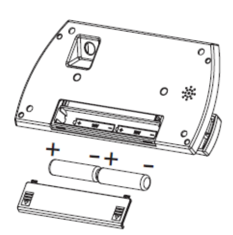
Operation of the DGT NA

1. Batteries

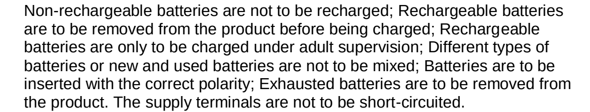
The DGT NA requires 2 AA (penlight) batteries. We recommend low self-discharging alkaline batteries which may last many years of normal use. If you do not plan to use your timer for a long period, we recommend that you remove the batteries to avoid damage caused by possible leaking of the batteries. If the Low Battery symbol appears on the timer display, the batteries need replacement. When this message first appears, the batteries still contain enough energy to allow the current game to be completed. In case of a malfunction, first remove, then reinsert the batteries.

Replacing the batteries:
Remove the battery cover and the old batteries.





Insert the new batteries with the "+" side pointing as in the drawing.
Place back the battery cover.
Dispose of the old battery as .rescribed in your country or region.



Non-rechargeable batteries are not to be recharged; Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged; Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision; Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed; Batteries are to be inserted with the correct polarity; Exhausted batteries are to be removed from the product. The supply terminals are not to be short-circuited.

2. Turning on the DGT NA

Switch the timer on and off with the ON/OFF button on the bottom of the timer. The ON/OFF button is placed on the bottom, recessed to avoid unintentional resetting of the clock.

3. Choosing an Option Number

When you switch on the timer, the display initially shows the option that was last selected. Press the or button to cycle through the 23 options. After number 23 the display returns to 01. A numbered list of all options may be found on the bottom of the timer.

4. Activating an Option Number

When the option number you want appears on the display, select and activate it by pressing the button. The display then shows the default starting time for that option. You can now begin your game. If you selected a manual set option refer to Section 9, Manual Settings.

5. Starting a Game

When you have selected an option with a pre-programmed setting, make sure that the lever is up for the player who will be white. The player color is indicated with the ♔/♚ symbol on the display. Now start the game, and the timer, by pressing the ►II⏱ button in the middle. Starting the DGT NA at the beginning of the game with the proper player designated as white will keep an accurate record of the move numbers, something that may be especially important in the Bonus Tournament options.

6. Temporarily Stopping the Timer

During the course of a game you can temporarily stop the timer by quickly pressing the ►II⏱ button. Restart the timer by pressing the ►II⏱ button again (pressing longer than 2 seconds starts the time correction procedure, cf. section 8).

7. Audible Signal

The DGT NA can give audible signals near the end of a time control. When this function is on, it will give a short beep 10 seconds before every time control and also for each of the last 5 seconds of the time control. At the last second before time control, a full second beep sounds. However, the audible signal is given only when the "sound on" icon is visible on the display. The sound function can be switched on or off by pressing −♪ button while the clock is stopped. All the options have the sound off by default.

8. Time and Move Counter Correction

During a game you can change the time that is currently displayed. Hold the ►II⏱ button for two seconds until the far left display digit starts blinking. Now the times of both players can be corrected, digit by digit. To change the blinking digit, press the −♪ or +# button. Press the ✓⏱ button to move to the next digit. After the player's time, the move counter can be corrected: decrease or increase by pressing the −♪ or +# button. When the value is correct, press ✓⏱. Now press ►II⏱ to restart the timer to resume the countdown based on the corrected times. See section 18, "Adjusting the time" for specific aspects of some options.

9. Manual Settings

Each timing method has an option number to allow manual setting of all the method parameters. After selecting a manual option number (e.g., option 04 for Time + Sudden Death) the parameters for this method must be set, digit-by-digit.

First, the main time control for each player must be set. After this, a number of parameters follow, depending on the selected option. See the table below for the manual set parameters for all manual options.

Change the currently blinking digit with the −♪ or +# button. When the desired digit appears, press ✓⏱. This causes the next digit to start flashing. If you don't want to change a digit, just press ✓⏱.

When you have finished entering all the parameters the display will show the Pause symbol **> ||** and both players' clock times. Now the clock can be started: refer to Operation paragraph 5 for further instructions.

10. Parameters that need to be programmed for manual settings

The zeros in below list are displayed when the clock is not previously programmed or reset.
When setting the clock, first the hours and minutes are set, separated by a colon (:). After this the display will change to allow setting of the seconds preceded by a period (.) In this table hours:minutes.seconds are shown in one line as 0:00.00.

All these digits can be changed with the [+#] or [-♪] button and will keep their value even after the clock is switched off or other options are chosen.
Notice that the main Time Control settings must be given in Hours, Minutes and and Seconds.

Option	Name	Display Left	Display Right	Settings
02	One Time Control	0:00.00	0:00.00	Left-hand and right-hand player time, first hours:minutes, then .seconds
04	One Time Control fb. Sudden Death	0:00.00	0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time, first hours:minutes, then .seconds
		2	0:00.00	Sudden Death Time Control for each player, first hours:minutes, then .seconds
06	Two Time Controls fb. Sudden Death	0:00.00	0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time
		2	0:00.00	Second Time Control time for each player
		3	0:00.00	Sudden Death Time Control for each player
08	One Time Control fb. repeating Time Controls		0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time
		2	0:00.00	Repeating Time Control time for each player
10	One Time Control fb. Sudden Death with Bonus time per move (“Fischer”)	0:00.00	0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time
		2 bonus	0:00.00	Second Time Control time for each player
		2 bonus	0.00	Second Time Control bonus time per move for each player
12	Two Time Controls fb. Sudden Death with Bonus time per move (“Fischer”)	0:00.00	0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time
		2	0:00.00	Second Time Control time for each player
		3 bonus	0:00.00	Third Time Control time for each player
		3 bonus	0.00	Third Time Control bonus time per move for each player
14	One Time Control with Bonus time per move (“Fischer”)	0:00.00	0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time, the bonus icon is displayed in all settings
		0.00		Bonus time per move for left-hand player
			0.00	Bonus time per move for right-hand player
16	Up to 4 Time Controls, with Bonus time per move ("Fischer")	0:00.00	0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time, the bonus icon is displayed in all settings
			0.00	Bonus time per move for each player, all Time Controls
		1	00	Number of moves in the 1st Time Control
		2	0:00.00	2nd Time Control time for each player
		2	00	Number of moves in the 2nd Time Control
		3	0:00.00	Third Time Control time for each player
		3	00	Number of moves in the 3rd Time Control
		4	0:00.00	Fourth Time Control time for each player
20	One Time Control with Delay	0:00.00	0:00.00	Left-hand and right-hand player time
		delay	0.00	Both player's delay time per move
23	Delay (up to 3 Time Controls)	0:00.00	0:00.00	First Time Control left-hand and right-hand time, the delay icon is displayed in all settings
		1	0.00	First Time Control delay time per move for each player
		2	0:00.00	Second Time Control time for each player
		2	0.00	Second Time Control delay time per move for each player
		3	0:00.00	Third Time Control time for each player
		3	0.00	Third Time Control delay time per move for each player

When manual set or time correction is chosen it is possible to skip the number-by-number entry of the values by pressing the ▶II⏱ button when the first digit is flashing. The parameters stay unchanged and the clock will show **> ||** and is ready to be started.

11. Display Symbols

In addition to the digits the timer's display shows the following symbols:

Symbol	Meaning
(battery symbol)	Indicates that the batteries must be changed.
bonus	Indicates that a Bonus period is active.
delay	Indicates that a Delay period is active.
(flag symbol)	The interim flag; Indicates that this player has first gone to the next time period. Disappears after 5 minutes.
(flashing flag symbol) blinking	The (flashing) ultimate flag; Indicates a player who has run out of time.
hrs *min*	Indicates that the times displayed are in hours and minutes. A colon separates the hour and minutes digits (for instance 1:45 or 0:25).
min *sec*	Indicates that the times displayed are in hours and minutes. Indicates that the times displayed are in minutes and seconds. A dot separates the minutes and seconds digits (for instance 17.55 or 4.06).
sound on	Indicates that the sound function is active, and the clock will beep when approaching zero time.
▷II	Indicates that the clock is paused, either ready for the first start, or paused.
▷	Indicates that the clock is running.
♔/♚	Indicates the player color.

12. Time Display

With 20 minutes or more remaining, the DGT NA displays hours and minutes. The icons "hrs" and "min" are visible. With less than 20 minutes remaining, the clock displays minutes and seconds, and the icons "min" and "sec" are visible.

The maximum displayable time is 9:59:59. Attempting to enter more time simply results in 9:59:59 being displayed.

13. Checking the Option Number

During a game, you may check the selected option number without interrupting any clock function. To do this press, the ✓⏱ button.

14. The Move Counter

The clock keeps track of the number of moves that have been completed. When starting a new game the move counter has the value 0 (zero). The move counter changes when the black player (see the ♔/♚ icons on the display) has completed a move.

15. Checking the Move Number

When the clock is running or paused, you may see the move number by pressing the [+ #] button. The running clock is not interrupted by this action.

16. Quick Setting Using Auto Repeat

For fast operation, you can hold the [– ♪], [+ #] or [✓ ⏱] buttons. After a second, they will repeat.

17. Adjusting the Time

If you make a time correction while using an option with multiple time periods, normally the clock will assume that the same period that was being used before the correction is still in effect. So when, for example, during option 9, in time control 2 (Bonus), the time is corrected to 1 hour the bonus method will stay active. Bonus tournament (option 16) however, offers the possibility to allot a number of moves for each time control. If the move numbers for each time control are programmed to a non-zero number then, during a time correction, the move number can be changed and the correct period is calculated from that point.

18. Manual Settings

Parameters are saved in every manual set option until you change them or the batteries are removed. If, after a manual set option, the game is ended and the same manual set option is selected again, the parameters from the previous setting are saved. See section 10 for a quick way to start the new game.

If in a multiple time control setting, a period is programmed with zero period time, this period and the following periods are skipped during the game. When a time control is programmed with a zero value for thinking time, no further parameters can be set for this and any subsequent time controls.

> *Manually setting option 16: Bonus tournament is the most advanced option. Notice that when the move number for a time control is programmed zero, that period will end when a player runs through zero time. If zero moves are programmed for a time control in option 16, all subsequent time controls will also be set to zero moves automatically. These subsequent period move numbers cannot be set to non-zero value.*

19. Care and Cleaning

Your DGT NA is a durable, well-made product. If you treat it with reasonable care it should give you years of trouble-free performance. To clean the clock, use only a slightly-moistened soft cloth. Do not use abrasive cleansers.

20 Warranty conditions

DGT guarantees that your digital chess clock complies with the highest quality standards. If your DGT North American – despite our care in choosing components and material, production and transport – nevertheless may show a defect during the first two years after purchase, you should contact the retailer who sold it to you.

For warranty coverage on your new DGT North American, you should present the warranty card (page 28) together with proof of purchase. This condition of warranty is only valid if the DGT North American has been used in a reasonably prudent manner as it is intended to be used. This warranty shall not apply if the clock has been misused or if any unauthorized repair attempts have been undertaken without express written consent from the manufacturer.

21. Technical Specifications

Batteries:	Two AA-size (alkaline recommended; current consumption 2 uA when off, 10 uA when on (battery life approx. 10 yrs.)
Accuracy:	within 1 second per hour
Housing:	ABS plastic
Display:	1’ x 5-3/8’
Weight:	8.6 oz. (with 2-AA batteries installed)

The DGT NA complies with EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991 regulations. The product complies with the RoHS directive EU/2002/95/EC

This equipment is marked with the recycling symbol. It means that at the end of the life of the equipment you must dispose of it separately at an appropriate collection point and not place it in the normal domestic unsorted waste stream. This will benefit the environment for all.

FRANÇAIS

Vue d'ensemble

Ce chronomètre de jeu DGT North American a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs, le Go et les Dames. Dans ce manuel d'utilisation il est indiqué comme la "DGT NA".

Les caractéristiques principales sont:

- 10 approches différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles
- Fonctionnalité additionnelle de programmation manuelle pour toutes méthodes
- 13 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile
- Toutes les 10 configurations manuelles sont stockées dans la mémoire de la pendule
- Compteur de coups pour toutes les options
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps
- Indication des piles faibles

Ce produit n'est pas adapté aux enfants de moins de 5 ans.

Méthodes de Chronométrage

Introduction

Le temps fait partie de chaque sport, mais particulièrement des sports comme les échecs, le go, les dames, le shogi et le Scrabble®. La différence entre les joueurs est déterminée non seulement par le niveau de performance potentiel des joueurs mais aussi par le temps dont un joueur a besoin pour atteindre ce niveau. Plus un sport est caractérisé par une mesure de la performance, plus il est important de limiter le temps alloué au joueur pour faire un coup. Ceci doit être fait de la manière la plus appropriée pour le jeu et le sport concerné. Le DGT NA offre 10 méthodes différentes de chronométrage pour une partie entre deux joueurs. Alors que certaines méthodes sont plus connues, d'autres peuvent être moins familières. Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps et d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne.
Chaque méthode à son propre intérêt et influence la manière dont le sport est vécue. Le temps traditionnel "blitz" de 5 minutes par personne est différent de la cadence de 3 minutes utilisant le "délai" ou l'"incrément" dans lequel chaque coup est crédité de 3 secondes supplémentaires de temps de réflexion bien que le temps total de réflexion soit presque identique. Nous recommandons aux joueurs d'expérimenter les diverses méthodes que la DGT NA propose. Elle pourrait ajouter une dimension supplémentaire à votre sport préféré

1. Une période Temps (Time Control) Rapide ou Blitz (Options 1 et 2)

La façon le plus simple d'allouer le temps. Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné (il n`y a qu`une période de temps sans Délai ou Incrément).

2. Une période Temps puis mort subite (Guillotine, Sudden Death) (Options 3 et 4)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups. La deuxième période, la mort subite (ou "Guillotine" en Europe), est utilisée pour terminer la partie. Une période + mort subite est similaire au "Rapide" et "Blitz" avec un départ plus tranquille. On peut constater que le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période (pas après complément de, p.ex., 40 coups).

3. Deux périodes Temps puis mort subite (Options 5 et 6)

Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la troisième période, la période mort subite. On peut constater que la deuxième période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur indique zéro (0.00).

4. Une période Temps puis répétition indéfinie de la 2ème période (Options 7 et 8)

Une partie qui se termine tranquillement a aussi des avantages. Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lequel ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

5. Options Incrément ("Fischer") (Options 9 - 14)

La méthode incrément (ou "Fischer") est une méthode de chronométrage où -pour chaque coup joué- du temps supplémentaire est ajouté au temps disponible. Cette méthode donne toujours aux joueurs la possibilité de continuer une partie en dépit du temps passé sur les coups précédents. Il est actuellement possible d'augmenter le temps disponible en achevant un coup dans un temps inférieur à celui de l'incrément. Le temps total augmente avec le temps supplémentaire qui n'est pas utilisé. On peut constater qu'au début de la partie l'incrément a déjà été alloué à la première période. Dans toutes les options incrément : quand un joueur a utilisé tout son temps pour la dernière période et que le temps ne s'ajoute plus, la pendule s'arrête –pour les deux joueurs- et c'est la fin de la partie !

5a. Une période Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 9 et 10)

Quand le temps affiché indique 0:00, la deuxième période commence (la période avec l'incrément par coup) et le temps attribué pour cette deuxième période est ajouté. Le temps supplémentaire est ajouté quand la deuxième période commence et après l'addition de chaque coup dans la deuxième période.

5b. Deux périodes Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 11 et 12)

Quand le temps affiché indique 0:00, la deuxième ou troisième période (l'incrément) commence (selon le cas) et le temps attribué pour chaque période est ajouté. Le temps supplémentaire est ajouté dans la période finale. Il est ajouté quand cette période commence et puis après que chaque coup est achevé.

5c. Incrément ("Fischer") période simple (Options 13 et 14)

Une période avec incrément. L'incrément est ajouté à chaque coup dès le début de la partie. Quand la pendule est démarrée le temps supplémentaire a déjà été ajouté au premier coup et est ajouté après que chaque prochain coup est achevé.

5d. Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes (Options 15 et 16)

Jusqu'à ce que le temps pour réfléchir a été arrangé, la méthode incrément tournoi est la plus complexe de chronométrage. Elle est caractérisée par un maximum de quatre périodes de temps dans lesquelles le temps supplémentaire est ajouté après chaque coup. Quand le temps affiché indique 0:00 pendant une période sauf la dernière, la prochaine période commence et le temps attribué pour la prochaine période est ajouté. L'option 16 (Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes) permet la programmation de 4 périodes différentes, chacune avec un temps principal différent, chacune avec le même temps supplémentaire par coup.

Pour les premières trois périodes, un nombre de coups peut-être programmé. Si le nombre de coups est réglé sur un numéro qui n'est pas égal à zéro, le temps principal pour la prochaine période est ajouté quand un joueur a achevé le nombre de coups programmé pour cette période. Si le nombre de coups est programmé à 0 (zéro), la transition vers la prochaine période se passe quand la pendule d'un joueur affiche 0.00.

> *Si un joueur n'achève pas le nombre de coups (différent de zéro) programmés pour une certaine période, quand la pendule affiche 0:00, le drapeau clignotant est indiqué, et la DGT NA s'arrête de décompter le temps pour les deux joueurs, indiquant que la partie est finie, et que ce joueur a perdu la partie à temps!*

Pour un fonctionnement correct du compteur de coups pendant l'option incrément tournoi, les joueurs sont obligés d'appuyer correctement sur la pendule après chaque coup achevé pour que la pendule puisse compter correctement le nombre de coups.

Vérifiez toujours que le levier est dans la bonne position et que des icônes de couleur sont affichées correctement avant que la partie commence.

6. Délai (Options 17 - 23)

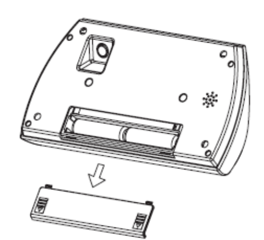
Délai est une méthode simple qui donne à chaque joueur une certaine quantité de temps supplémentaire pour chaque coup. C'est très courant aux tournois American Swiss System.
Quand une des options délai est utilisée, le compte à rebours du joueur au trait n' est activé qu'après l'expiration du temps de délai. Alors, si vous choisissez un délai de cinq secondes, le compte à rebours du joueur au trait commence à cinq secondes après que le joueur opposant a pressé la bascule. Par exemple, supposé que la pendule d'un joueur affiche 18:37 de temps restant, et la partie étant jouée avec un délai de 5 secondes. L'adversaire fait un coup. Quand l'adversaire finit le coup en pressant le levier de la pendule, au lieu de la pendule commençant à décompter immédiatement (18:36, 18:35, etc.) il y a une période de cinq secondes – le délai – avant que la pendule est activée.
Pendant le temps de délai, le mot "delay" clignote dans l'écran une fois par seconde. Quand le temps de délai est fini, le mot "delay" s'arrête à clignoter dans l'écran et la pendule commence à décompter.
Selon les règlements USCF dans l'option délai la pendule ne montrera pas le drapeau clignotant quand un joueur a épuisé son temps dans la dernière période. Quand le joueur qui a épuisé son temps arrête sa pendule, la pendule de l'autre joueur recommence à décompter. De cette façon il sera possible pour les deux joueurs d'arriver à zéro sans drapeau clignotant.

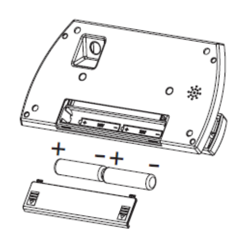
Opérations de la DGT NA

1. Les Piles

La DGT NA fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines longue durée, qui auront une longue durée de vie. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous recommandons d'enlever les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite éventuelle des piles. Si le symbole s'affiche sur l'écran, les piles ont besoin d'être changées. Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer. En cas de fonctionnement défectueux, enlevez d'abord les piles et ensuite les réinsérer.

Remplacement des piles :
Retirez le couvercle des piles, retirez les deux piles usagées.





Placez les piles neuves avec le positif (+) comme indiqué dans la diagramme.
Jeter les piles usagées comme prescrit dans votre pays ou région.

Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées; les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées; les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte; différents types de piles ou des piles neuves et usagées ne doivent pas être mélangées; les piles doivent être insérées avec la polarité correcte; les piles usagées doivent être retirées du produit ; les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

2. Allumer la DGT NA

Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF situé en dessous de la DGT NA. L'interrupteur est situé en dessous pour éviter une réinitialisation involontaire de la pendule.

3. Choisir un Numéro d'Option

Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche d'abord la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons ou pour faire défiler les 23 options. Après le numéro 23, l'écran retourne à 01. Une liste avec toutes les options numérotées se trouve sous la pendule.

4. Activer un Numéro d'Option

Lorsque vous souhaitez qu'une option s'affiche à l'écran, choisissez et activez-le en appuyant sur le bouton . L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option. Vous pouvez maintenant commencer la partie.
Si vous avez choisi une option de réglage manuel, rapportez-vous à la section 9, Réglages Manuels.

5. Commencer une Partie

Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le levier soit en haut pour le joueur qui a les blancs. La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole / à l'écran. Maintenant démarrez la partie et la pendule en appuyant au milieu du bouton .
Démarrer la DGT NA au début de la partie avec le propre joueur désigné comme blanc va garder un enregistrement exact du nombre de coups, cela peut être important en particulier pour les options incrément tournoi.

6. Mettre la Pendule en Pause

Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant brièvement sur le bouton . Relancez la pendule en appuyant sur à nouveau. (En appuyant plus de 2 secondes démarre la rectification du temps, voir section 8).

7. Signal Sonore

La DGT NA peut donner des signaux audibles vers la fin d'une période. Quand cette fonction est sélectionnée, il bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes de la période. La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps. Le signal sonore est donné seulement quand l'icône "sound on" est visible à l'écran. Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton quand la pendule est à l'arrêt. Toutes les options ont le signal sonore désactivé par défaut.

8. Rectification du Temps et le Nombre de Coups

Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché. Appuyez sur le bouton pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre de l'extrême gauche clignote. Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigés, chiffre par chiffre. Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyer sur les boutons ou . Appuyez sur le bouton pour passer au prochain chiffre. Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmenter ou diminuer le nombre de coups en appuyant sur les boutons ou . Quand la valeur est correcte, appuyez sur . Maintenant appuyez sur pour relancer la pendule. Il reprend le décompte en fonction des temps corrigés. Voir section 18 "Ajustement du Temps" pour des spécificités de certaines options.

9. Réglages Manuels

Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode.
Après avoir sélectionné une option de réglage manuel (p.e. option 04 une période Temps suivée par une période Mort Subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre. Premièrement, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé. Ensuite, un nombre de paramètres suivent, en fonction de l'option choisie. Voir le tableau ci-dessous pour des paramètres de réglages manuels pour toutes les options réglages manuels.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons ou . Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur . Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre. Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur .

Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause **> ||** et les temps des deux joueurs. La pendule peut maintenant être démarrée: reportez-vous à Opérations, section 5 pour plus d'indications.

10. Les paramètres qui ont besoin d'être programmé pour les réglages manuels

Les zéros dans la liste ci-dessous sont affichés quand la pendule n'est pas programmée d'abord ou réinitialisée Quand vous ajustez la pendule, d'abord les heures et les minutes sont affichées, séparées par une double point (:). Après cela l'écran va changer afin de permettre l'affichage des secondes précédées par un point (.) Dans ce tableau les heures:minutes.secondes sont affichées sur une ligne comme 0:00.00.

Tous ces chiffres peuvent être changés par le bouton ou et gardent leur valeur même après éteindre la pendule ou d'autres options sont choisies.
Faites attention que l'affichage de la Période de Temps principale doit être mise en Heures, Minutes et Secondes.

Option	Nom	Ecran Gauche	Ecran Droite	Réglage
02	Une Période Temps (One Time Control)	0:00.00	0:00.00	Temps des joueurs de gauche et de droite, d'abord heures :minutes.puis .secondes
04	Une Période Temps suivi par Mort Subite (One Time Control f.b. Sudden Death)	0:00.00	0:00.00	Première PériodeTemps de gauche et de droite, d'abord les heures :minutes.puis secondes
		2	0:00.00	Temps mort subite pour les deux joueurs, d'abord heures :minutes.puis .secondes
06	Deux Périodes Temps suivi par Mort Subite (Two Time Controls f.b. Sudden Death)	0:00.00	0:00.00	Première Période Temps de gauche et de droite, d'abord heures :minutes.puis .secondes
		2	0:00.00	Deuxième Période Temps pour chaque joueur
		3	0:00.00	Temps mort subite pour chaque joueur
08	Une Période Temps suivi par des Périodes Temps à répétition (One Time Control f.b. repeating Time Controls)	0:00.00	0:00.00	Première Période Temps de gauche et de droite
		2	0:00.00	Temps période répétition pour chaque joueur
10	Une Période Temps suivi par Mort Subite avec Incrément par coup ("Fischer") (One Time Control f.b. Sudden Death with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Première Période Temps de gauche et de droite
		2 bonus	0:00.00	Deuxième Période Temps pour chaque joueur
		2 bonus	0.00	Deuxième Période Temps incrément par coup pour chaque joueur
12	Deux PériodesTemps suivi par Mort Subite avec Incrément par coup ("Fischer") (Two Time Controls f.b. Sudden Death with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Première Période Temps de gauche et de droite
		2	0:00.00	Deuxième Période Temps pour chaque joueur
		3 bonus	0:00.00	Troisième Période Temps
		3 bonus	0.00	Incrément par coup pour chaque joueur
14	Une Période Temps avec Incrément par coup ("Fischer") (One Time Control with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Première Période Temps de gauche et de droite L'icône Incrément est affichée dans tous les réglages.
		0.00		Incrément par coup pour le joueur à gauche
			0.00	Incrément par coup pour le joueur à droite
16	Jusqu'à. 4 périodes Temps avec Incrément par coup ("Fischer") (Up to 4 Time Controls with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Première Période Temps de gauche et de droite , l'icône Incrément est affichée dans tous les réglages
			0.00	Incrément par coup pour chaque joueur, toutes périodes
		1	00	Nombre de coups pour la première période
		2	0:00.00	Temps deuxième période pour chaque joueur
		2	00	Nombre de coups pour la deuxième période
		3	0:00.00	Temps troisième période pour chaque joueur
		3	00	Nombre de coups pour la troisième période
		4	0:00.00	Temps quatrième période pour chaque joueur
20	Délai (One Time Control with Delay)	3	0:00.00	Temps des joueurs de gauche et de droite
		delay	0.00	Temps délai pour les deux joueurs par coup
23	Délai (jusqu'à 3 Périodes Temps) (Delay, up to 3 Time Controls)	0:00.00	0:00.00	Première Période Temps de gauche et de droite
		1	0.00	Première période temps délai par coup pour chaque joueur
		2	0:00.00	Deuxième Période Temps de gauche et de droite
		2	0.00	Deuxième période temps délai par coup pour chaque joueur
		3	0:00.00	Troisième Période Temps de gauche et de droite
		3	0.00	Troisième période temps délai par coup pour chaque joueur

Quand le réglage manuel ou la rectification de temps est choisie, il est possible de passer la saisie nombre par nombre des valeurs en appuyant sur le bouton quand le premier chiffre clignote.

Les paramètres restent inchangés et la pendule affichera **> ||** quand elle est prête à démarrer.

11. Icônes à l'Affichage

En plus des chiffres, l'écran affiche les symboles suivants :

Icônes	signification
	Indique que les piles doivent être changées.
bonus	Indique que la période Délai est active.
delay	Indique que la période Incrément est active.
	Le drapeau provisoire ; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps; disparaît après 5 minutes.
clignotant	Le drapeau ultime ; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs *min*	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un double point sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25).
min *sec*	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06).
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera quand elle approche zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause ou à l'arrêt parce qu'un joueur est arrive à une limite de temps.
	Indique que la pendule est en marche.
/	Indique la couleur du joueur.

12. Affichage de Temps

Pour des temps de plus que 20 minutes, la DGT NA affiche heures et minutes. Les icônes "hrs" et "min" sont visibles. Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes et les icônes "min" et "sec" sont visibles.

Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59. Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.

13. Vérifier l'Option Choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l'option choisie sans interrompre aucune fonction de la pendule. Pour ça, appuyer sur le bouton .

14. Le Compteur de Coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués. Au début d'une partie, le compteur à la valeur 0 (zéro). Le compteur de coups change quand le joueur ayant les noirs (voir les icônes / sur l'affichage) a terminé un coup.

15. Vérifier le Nombre de Coups

Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton [+ #]. La pendule en marche n'est pas interrompue par cette action.

16. Réglage Rapide utilisant la Répétition Automatique

Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncer les boutons [− ♩], [+ #] ou [✓ ⏱]. Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

17. Ajustement du Temps

Si vous effectuez une correction du temps en utilisant une option avec plusieurs périodes de temps, la pendule va présumer que la même période qui était choisie avant la correction est toujours en fonction. Donc quand par exemple pendant l'option 9, en période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.
Option 16 : Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période. Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et la période correcte est calculée à partir de celle-ci.

18. Le réglage manuel

Les paramètres sont gardés dans chaque réglage manuel jusqu'à vous les changez ou les piles sont enlevées. Si après un réglage manuel, la partie est terminée et le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres précédents sont gardés. Voyez section 10 pour une façon rapide de commencer une nouvelle partie.

Si pendant un réglage de plusieurs périodes de temps, une période est programmée avec zéro temps, cette période et les périodes suivantes sont sautées pendant la partie. Quand une période de temps est programmée avec une valeur zéro pour réfléchir, vous ne pouvez pas programmer d'autres paramètres pour cette période et pour aucune période N suivante.

> *Le réglage manuel 16 : L'incrément tournoi est l'option le plus avancée. Remarquer que quand le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, cette période se terminera quand le temps du joueur est à zéro. Si pour une période, zéro coups sont programmés, toutes les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coups aussi. Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro.*

19. Entretien et Nettoyage

Votre DGT NA est un produit durable de bonne qualité. Si vous le traitez avec un peu de soin, elle devrait, sans problème, vous rendre plusieurs années de service. Pour nettoyer la pendule, utilisez exclusivement un chiffon légèrement humidifié. N'utilisez pas de nettoyants abrasifs.

20 L'application de la garantie

DGT garantit que votre pendule digitale satisfait aux plus hautes exigences de qualité. Si toutefois, malgré nos soins pendant la sélection du matériau, durant la production et pendant le transport, votre DGT North American devait présenter un défaut dans deux années après l'achat, adressez-vous directement au détaillant qui vous a vendu la pendule.

Pour bénéficier de la garantie sur votre nouvelle DGT North American, il vous faudra être en possession de la carte de garantie (page 33) ainsi que de la preuve d'achat.

Cette garantie s'applique seulement si la DGT North American est utilisée prudemment et correctement comme c'est considérée. Cette garantie ne s'applique pas si la pendule a été abusée ou si des tentatives de réparation auront été effectués sans accord explicite et écrit duproducteur.

21. Spécifications techniques

Piles : 2 piles LR6 (AA) (alcaline recommandées; consommation 2 uA éteinte, 10 uA allumé (durée de vie environ 10 ans)

Précision: Dans les limites de 1 seconde par heure

Boîtier: Plastique ABS

Ecran : 1'x 5-3/8'

Poids : 8.6 oz (avec deux piles installées)

La DGT NA est en conformité avec les réglementations EN 50081-1:1991 et EN50082-1:199

Recyclage: Cet appareil doit être recyclé. Ne le jetez pas dans les ordures ordinairement ramassées.
Veuillez le rapporter au point de vente pour recyclage.

Descripción general

Este Reloj Digital DGT North American se ha diseñado para varios juegos de mesa de dos personas, especialmente Ajedrez, Go y Damas. En este manual ello será denominado DGT NA.

Las características principales son:

- 10 modos diferentes cubriendo todos los controles de tiempo más populares
- Programación manual de todos estos métodos
- Todos los 10 ajustes manuales son almacenados en la memoria del reloj
- 13 opciones pre programadas para uso fácil y rápido
- Contador de jugadas para todas las opciones
- Opción de corregir el contador de tiempo y jugadas durante una partida
- Aviso sonoro opcional para el apuro de tiempo
- Indicación de batería baja

Este producto no es apto para niños menores de 5 años.

Métodos de programación

Introducción

El tiempo forma parte de todos los deportes, aún más en deportes como el ajedrez, el go, las damas, el shogi y el Scrabble®.
La diferencia entre los jugadores está determinada no sólo por el nivel de juego potencial del jugador individual sino también por el tiempo que el jugador necesita usar para llegar a este nivel. Cuanto más se considera un deporte una medida de capacidad, más importante es limitar el tiempo que necesita un jugador para hacer una jugada. Esto debe hacerse de una manera que se ajusta al máximo al carácter del juego y el tipo de deporte que se está practicando. El DGT NA ofrece 10 métodos diferentes para controlar el tiempo de una partida entre dos jugadores. Mientras que varios de los métodos son conocidos, otros pueden resultar menos familiares. Varios de estos métodos llevan en uso mucho tiempo, mientras que los otros son el resultado de las posibilidades ofrecidas por la tecnología moderna. Cada método tiene su propio encanto e influye en la manera de disfrutar del deporte. La tradicional partida de “rápidas” de 5 minutos por persona es diferente del control de tiempo de 3 minutos con “Demora” (Delay) o “Incremento” en que en cada jugada se añade 3 segundos más de tiempo, aunque al final la cantidad de tiempo total no es muy distinto. Recomendamos que experimenten con los diferentes métodos que ofrece el DGT NA, ya que sin duda enriquecerá su deporte favorito.

1. Rápidas y Blitz (Opciones 1 y 2)

La manera más fácil de asignar tiempo. Ambos jugadores tienen solamente un periodo de tiempo para hacer todas las jugadas.

2. Periodo + Guillotina (Opciones 3 y 4)

El primer periodo se utiliza para efectuar un número de jugadas predeterminadas de antemano. El segundo periodo, denominada Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Periodo + Guillotina es similar a “Rápidas y Blitz” pero con un comienzo más lento. Observen que el tiempo de Guillotina se añade cuando un jugador ha gastado todo el tiempo del primer periodo.

3. 2 x Periodo + Guillotina (Opciones 5 y 6)

Para un comienzo de partida aún más tranquilo se pueden jugar dos periodos antes de la Guillotina. Observen que el tiempo del segundo periodo y la guillotina se añade cuando un jugador se queda con tiempo cero.

4. Segundo Periodo repetitivo (Opciones 7 y 8)

También tiene sus ventajas un final tranquilo de una partida. El sencillo reloj tradicional ofrece a los jugadores periodos repetitivos de una hora para completar una cantidad determinada de jugadas.

5. Opciones con Incremento (“Bonus Fischer”) (Opciones 9 - 14)

El método con incremento (o “Fischer”) es un método de tiempo en que se añade una cantidad de tiempo por cada jugada. Este método siempre permite a los jugadores continuar una partida, incluso en el caso de que se haya gastado mucho tiempo en las primeras jugadas. Es posible conseguir más tiempo que el inicial al completar una jugada en un tiempo inferior al incremento establecido por cada movimiento. El tiempo total se incrementa con el tiempo de incremento que no se ha utilizado. Observen que el tiempo de incremento ya se ha asignado para la primera jugada. En todas las opciones de incremento: si un jugador ha utilizado el tiempo de reflexión del último periodo, y ya no se añade más tiempo, el reloj se detiene, y también se bloquea el reloj del oponente, y no puede seguir con la cuenta. ¡Fin de la partida!

5a. 1 Periodo + Incremento (“Fischer”) (Opciones 9 y 10)

Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el primer periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5b. 2 Periodos + Incremento (“Fischer”) (Opciones 11 y 12)

Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el segundo periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5c. Incremento (“Fischer”) periodo único (Opciones 13 y 14)

Método Fischer de periodo único. El reloj comienza con el tiempo de incremento para la primera jugada ya añadida.

5d. Incremento de Torneo hasta 4 periodos (Opciones 15 y 16)

El método Incremento Torneo es el más complejo en la forma en que se regula el tiempo de reflexión. Tiene hasta 4 periodos de tiempo principal, y el tiempo de incremento se añade en cada jugada durante todos ellos.
Se añade el tiempo principal del siguiente periodo en el momento en que o bien un jugador sobrepasa el tiempo cero o bien cuando un jugador sobrepasa un número programado de jugadas. En la opción preprogramada 15, ambos con dos periodos, el segundo periodo comienza cuando un jugador ha utilizado todo su tiempo del primer periodo y sobrepasa el cero. Ambos jugadores reciben el tiempo básico del segundo periodo que se añade en ese momento.

La opción 16 (Incremento torneo 4 periodos) permite la programación de 4 periodos, con un tiempo básico diferente, todos ellos con el mismo tiempo de incremento por jugada. Para los periodos 1 a 3, se puede programar un número de jugadas. Si el número de jugadas no coincide con el cero, el siguiente periodo de tiempo se añade cuando un jugador finaliza el número de jugadas programadas para ese periodo. Si se programa el número de jugadas como valor 0 (cero), el paso al siguiente periodo tiene lugar cuando un jugador sobrepasa tiempo cero.

Si un jugador no finaliza el número de jugadas programadas (no-cero) para un periodo, en el momento de sobrepasar el tiempo cero, se muestra la bandera intermitente y el DGT NA deja de contar tiempo para los dos jugadores, indicando que la partida ha terminado. ¡Ese jugador ha perdido la partida!

Para el correcto funcionamiento de la opción del Incremento Torneo basado en el contador de jugadas, los jugadores deben apretar el reloj correctamente tras cada jugada finalizada, con el fin de que el reloj lleve la cuenta del número de jugadas efectuadas.

Es conveniente asegurar siempre que la palanca está en la posición correcta y que los iconos de color de los jugadores están correctos antes de comenzar la partida.

6. Demora “Delay” (Opciones 17 – 23)

“Delay” es un método sencillo para dar a cada jugador una cierta cantidad de tiempo libre para cada jugada. Es muy común en América en torneos Sistema Suizo.
Cuando se utiliza “Delay”, el reloj de un jugador no comienza a correr hasta que el intervalo de demora ha pasado. Por ejemplo, configuración de un demora de cinco

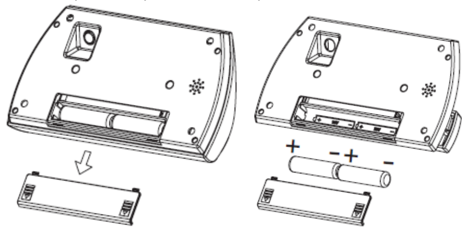
segundos permite cinco segundos desde el momento el jugador presiona la palanca hasta que el reloj del oponente realmente empieza a funcionar. Durante el tiempo de demora la palabra “delay” parpadea una vez por segundo en la pantalla. Cuando el tiempo de demora ha pasado, la palabra “delay” deja de parpadear en la pantalla y el reloj comienza a correr.
Según la normativa de la USCF en el modo “Delay” el reloj no mostrará una bandera intermitente cuando un jugador está fuera de tiempo en el último período. Cuando el jugador que no deja tiempo se detiene su reloj, el reloj del otro jugador se reanudará la cuenta atrás. De esta forma puede ser posible para ambas partes para terminar con el tiempo cero y no bandera intermitente.

Parte técnica

1. Pilas

El DGT NA requiere 2 pilas del tipo AA (penlight). Recomendamos el uso de pilas alcalinas desechables de bajo consumo. Con ellas, el DGT NA puede funcionar en teoría durante 10 años. Si no planeas utilizar tu reloj durante mucho tiempo, recomendamos quitar las pilas para evitar daños por filtración. Si aparece el símbolo de pilas bajas en la pantalla , las pilas debe ser cambiadas. Cuando este mensaje aparece por primera vez las pilas aún contienen suficiente energía para permitir la finalización de la partida en curso. En caso de mal funcionamiento, en primer lugar retire y vuelva a reinsertar las pilas.

Sustitución de las pilas:
Retire la tapa de las pilas. Retire las pilas usadas.



Insertar las pilas nuevas con el polo positivo (+) como se indica en el dibujo.
Vuelva a colocar la tapa de las pilas.
Deseche las pilas usadas según lo prescrito en su país o estado.

Las pilas no recargables no deben ser recargadas; las pilas recargables deben ser retiradas del producto antes de ser cargadas; las pilas recargables deben ser recargadas bajo la supervisión de adultos; diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y usadas no deben ser mezcladas; las pilas tienen que ser colocadas con la polaridad correcta; las pilas agotadas deben ser retiradas del producto; las bornas de alimentación no deben ser cortocircuitados

2. Puesta en marcha del reloj

El reloj se enciende y se apaga con el botón On/Off en la cara inferior.

3. Elección de la opción numérica

Al poner en marcha el reloj, la pantalla muestra el número de opción con el que ha jugado la última vez. Pulse el botón o para navegar por las 23 opciones. Tras el número 23, la pantalla regresa al 01. Puede consular la lista de números de opción en la parte inferior del reloj para encontrar la opción preferida.

4. Activar la opción numérica

Cuando aparece en pantalla la opción numérica deseada, puede activarla mediante la pulsación del botón . La pantalla muestra entonces el tiempo inicial por defecto para esta opción. Ya puede empezar la partida. Si ha seleccionado una opción de ajuste manual, consulte el apartado 9, Ajuste Manual.

5. Comenzar una partida

Cuando haya seleccionado una opción con ajuste pre programada, asegure que la palanca está levantada del lado del jugador de las piezas blancas. El color del jugador viene indicado con el símbolo de ♔/♚ . Ahora puede iniciar el tiempo pulsando el botón ▶II. El ajuste correcto de los colores de los jugadores es importante para llevar un control correcto del número de jugadas efectuadas, especialmente para las opciones de Incremento de Torneos.

6. Interrumpir temporalmente el reloj

Durante el transcurso de una partida, puede parar temporalmente el reloj pulsando rápidamente el botón ▶II. El tiempo empezará de nuevo pulsando otra vez el mismo botón. (Pulsando más de 2 segundos se inicia el ajuste de tiempo, consulte la sección 8.)

7. Sonidos

El DGT NA puede emitir sonidos audibles cuando un control de tiempo está cerca. Puede emitir pitidos 10 segundos antes de cada control de tiempo y también cuando quedan 5 segundos. Asimismo, emite un último pitido sonoro en el último segundo antes del control de tiempo.
Para escuchar el sonido debe estar visible en la pantalla el icono de "sonido activado". La función de sonido puede activarse pulsando el botón − con el reloj detenido. Todas las opciones tienen el sonido apagado por defecto.

8. Ajustes de tiempo y contador de jugadas

Durante una partida puede cambiar el tiempo mostrado en la pantalla. Para ello mantenga pulsado el botón ▶II durante dos segundos, hasta que comienza a parpadear en la pantalla la cifra situada más a la izquierda. Ahora puede corregir los tiempos de ambos jugadores, cifra a cifra. Para cambiar la cifra intermitente, pulse el botón − o +. Pulse el botón ✓ para pasar a la siguiente cifra. Después de ajustar el tiempo, también se puede incrementar o disminuir el contador de jugadas pulsando el botón − o +. Pulse ✓ cuando el valor es el correcto. Ahora pulse Start/Stop para que el reloj continúe. Resume la cuenta atrás basada en los tiempos corregidos. Para más aspectos específicos de algunas de las opciones, ver el apartado 19.

9. Configuración manual

Cada método de tiempo tiene una opción numérica que permite el ajuste manual de todos los parámetros. Después de seleccionar una opción numérica de configuración manual (por ejemplo opción 04 para 1 Periodo + Guillotina) se deben configurar los parámetros para este método, cifra a cifra. En primer lugar se deben configurar los tiempos principales para ambos jugadores. Luego, y en función de la opción seleccionada, seguirá un número adicional de parámetros. Ver más abajo la tabla de ajuste de parámetros manuales para todas las opciones de ajuste manual.

Puede cambiar el dígito intermitente con el botón − o +. Pulse ✓ cuando tenga el dígito deseado, y seguidamente comenzará a parpadear el siguiente dígito. Si no quieres modificar un dígito, simplemente pulse ✓.
Cuando hayas terminado de introducir todos los parámetros, la pantalla mostrará el símbolo "Pausa" > || y los tiempos de reloj de ambos jugadores. Ahora puede iniciar el reloj: consultar el apartado 5 para más instrucciones.

10 Parámetros que deben ser programados para las opciones de ajuste manual

Los ceros en la lista a continuación se muestran cuando el reloj no está previamente programada o se restablece. Primero las horas y los minutos se establecen. A continuación la pantalla cambiará y se establecen los segundos.

Todas estas cifras se pueden cambiar con el botón − o + y mantendrán su valor incluso después de que el reloj está apagado o hay otras opciones elegidas. Tenga en cuenta que los principales ajustes de tiempo de control se debe dar en horas, minutos y segundos.

Opción	Nombre	Pantalla izquierda	Pantalla derecha	Configuración
02	1 Período (One Time Control)	0:00.00	0:00.00	Tiempo de ambos jugadores, primero horas:minutos, después .segundos
04	1 Período + Guillotina (One Time Control f.b. Sudden Death)	0:00.00	0:00.00	Tiempo del primer período de ambos jugadores, primero horas:minutos, después .segundos
		2	0:00.00	Tiempo Guillotina de ambos jugadores, primero horas y minutos, después segundos
06	2 x Período + Guillotina (Two Time Controls f.b. Sudden Death)	0:00.00	0:00.00	Tiempo del primer período de ambos jugadores
		2	0:00.00	Tiempo del segundo período de ambos jugadores
		3	0:00.00	Tiempo Guillotina de ambos jugadores
08	1 Período + Repetición (One Time Control f.b. repeating Time Controls)	0:00.00	0:00.00	Tiempo del primer período de ambos jugadores
		2	0:00.00	Repetir tiempo del período para ambos jugadores
10	1 Período + Incremento ("Fischer") (One Time Control f.b. Sudden Death with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Tiempo del primer período de ambos jugadores
		2 bonus	0:00.00	Tiempo del segundo período de ambos jugadores
		2 bonus	0.00	Tiempo de incremento del segundo período para ambos jugadores
12	2 x Time + Bonus ("Fischer") (Two Time Controls f.b. Sudden Death with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Tiempo del primer período de ambos jugadores
		2	0:00.00	Tiempo del segundo período de ambos jugadores
		3 bonus	0:00.00	Tiempo del tercer período de ambos jugadores
		3 bonus	0.00	Tiempo de incremento del tercer período para ambos jugadores
14	Bonus ("Fischer") (One Time Control with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Tiempo de ambos jugadores, el icono "Delay" se muestra en todos los ajustes
		0.00		Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la izquierda
			0.00	Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la derecha
16	Bonus torneo 4 períodos (Up to 4 Time Controls with Bonus time per move)	0:00.00	0:00.00	Tiempo del primer período de ambos jugadores, el icono "Bonus" se muestra en todos los ajustes
			0.00	Tiempo de incremento por jugada para ambos jugadores, para todos los períodos
		1	00	Número de jugadas del primer período
		2	0:00.00	Tiempo del segundo período de ambos jugadores
		2	00	Número de jugadas del segundo período
		3	0.00.00	Tiempo del tercer período de ambos jugadores
		3	00	Número de jugadas del tercer período
		4	0:00.00	Tiempo del cuarto período de ambos jugadores
20	Demora (One Time Control with Delay)	0:00.00	0:00.00	Tiempo de ambos jugadores
		delay	0.00	Tiempo libre de ambos jugadores
23	Demora (3 períodos) (Delay, up to 3 Time Controls)	0:00.00	0:00.00	Tiempo del primer período para el jugador de la izquierda y el jugador de la derecha
		1	0.00	Tiempo libre del primer período de ambos jugadores
		2	0:00.00	Tiempo del segundo período de ambos jugadores
		2	0.00	Tiempo libre del segundo período de ambos jugadores
		3	0:00.00	Tiempo del tercer período de ambos jugadores
		3	0.00	Tiempo libre del tercer período de ambos jugadores

Cuando se elige configuración manual o corrección de tiempo, es posible saltar la entrada de valores número a número pulsando el botón ▶II cuando el primer dígito parpadea. Los parámetros se mantienen sin cambios y el reloj mostrará **> ||** y está listo para comenzar.

11. Símbolos de la pantalla

Además de los dígitos, los siguientes símbolos pueden encontrarse en la pantalla del reloj:

Symbol	significado
	Indica que hay que cambiar las pilas.
bonus	Indica que un periodo de incremento está activo.
delay	Indica que un periodo de demora está activo.
	La bandera provisional; indica que este jugador en primer lugar ha pasado al siguiente periodo de tiempo. Desaparece tras 5 minutos.
intermitente	La bandera final; indica un jugador que ha perdido por tiempo. Indica que los tiempos mostrados son en horas y minutos. Dos puntos separan los dígitos de la hora y los minutos (por ejemplo 1:45 o 0:25).
hrs *min*	Indica que los tiempos mostrados son en horas y minutos. Dos puntos separan los dígitos de la hora y los minutos (por ejemplo 1:45 o 0:25).
min *sec*	Indica que los tiempos mostrados son en minutos y segundos. Un punto separa los dígitos de los minutos y los segundos (por ejemplo 17.55 o 4.06).
sound on	Indica que la función de sonido está activada y el reloj emitirá pitidos cuando se acerca a tiempo cero.
	Indica que el reloj está parado, o bien listo para el primer comienzo, o parado debido a que un jugador ha llegado a un límite de tiempo.
	Indica que el reloj está en funcionamiento.
♔/♚	Indica el color del jugador.

12. Tiempos en la pantalla

Para tiempos de más de 20 minutos, el DGT NA muestra horas y minutos. Los iconos hrs y min están visibles. Para tiempos menores de 20 minutos, el reloj muestra minutos y segundos y los iconos min y sec están visibles. El tiempo máximo visible es 9:59.59. Si un tiempo pasa de esta cantidad, se recorta sin aviso a 9:59.59.

13. Verificar la opción numérica durante una partida

Durante una partida, puedes verificar la opción numérica seleccionada sin interrumpir la cuenta atrás, pulsando el botón .

14. El contador de jugadas

El reloj lleva la cuenta del número de jugadas completadas. Al comenzar una nueva partida, el contador de jugadas tiene valor 0 (cero). El contador de jugadas se incrementa cuando el jugador de negras (ver los iconos ♔/♚ en la pantalla) finaliza su turno.

15. Verificar el número de jugada

Mientras el reloj está en marcha o pausado, puedes ver el número de jugada pulsando el botón . El reloj en marcha no se interrumpe por esta acción.

16. Configuración rápida con auto repetir

Para configuración rápida, mantenga apretadas los botones [−♪], [+#] o [✓◷]. Al cabo de un segundo, repetirán.

17. Más detalles de corrección de tiempos

Si haces una corrección de tiempo durante una opción con más periodos de tiempo, el reloj asumirá que el mismo periodo está activo como cuando la corrección de tiempo comenzó. Así que, por ejemplo, durante opción 9, en periodo 2 (incremento), el tiempo se corrige a 1 hora, el método de incremento se mantiene activo. Opción 16: Torneo con incremento sin embargo, ofrece la posibilidad de asignar un número de jugadas para cada periodo. Si los números de jugada para cada periodo están programados a un número que no es cero, entonces durante la corrección del tiempo el número de la jugada puede ser modificado y el periodo correcto se calcula desde a partir de entonces.

19. Detalles de configuración manual

Se mantienen los parámetros en cada configuración manual hasta los cambia o las pilas están retiradas. Si después de una opción de configuración manual la partida se termina y la misma opción de configuración manual se selecciona de nuevo, se guardan los parámetros de la última configuración. Ver párrafo 10 para una forma rápida de comenzar una partida nueva.
Si en una configuración de períodos múltiples un período es programado con un período de tiempo cero, este período y los siguientes períodos se saltan durante la partida. Si en una configuración de períodos múltiples un período es programado con un período de tiempo cero, parámetros adicionales no se pueden establecer para este y los períodos posteriores.

La opción de configuración manual 16: El torneo con incremento es la opción más avanzada. Observe que cuando el número de jugadas para un período se marca con cero, el período finalizará cuando un jugador llega a cero. Cuando se programan cero jugadas para un período, entonces los eventuales períodos siguientes se colocarán automáticamente en cero jugadas. Estos períodos siguientes con número de jugadas en ningún caso pueden configurarse a un valor que no sea cero.

19. Cuidado y limpieza

Su DGT NA es un producto duradero y de buena fabricación. Si lo cuida razonablemente, le proporcionará años de funcionamiento sin problemas. Para limpiar el reloj, utilice un paño ligeramente humedecido. No use productos abrasivos.

20 Condiciones de la garantía

DGT garantiza que su reloj de ajedrez digital cumple con los estándares de calidad más altos. Si a pesar de todo su DGT North American – a pesar de nuestro cuidado a la hora de elegir los componentes y materiales, producción y transporte – muestra algún defecto durante dos años tras la compra, debe contactar con el agente que le ha vendido la aplicación.

Para tener derecho a la garantía en tu nuevo DGT North American, debe presentar el certificado de la garantía (página28) junto al justificante de compra.

La garantía sólo está validada si se ha utilizado el DGT North American de forma prudente. Nuestras obligaciones de garantía no se aplican si intenta arreglar el reloj sin nuestro permiso explícito por escrito

21. Información técnica

Pilas: Dos pilas de tamaño AA (recomendados de alcalina;
consumo normal 2 uA sin uso, 10 uA con uso
(vida aproximada de las pilas. 10 años.)

Precisión: Menor de 1 segundo la hora

Cubierta: Plástico ABS

El DGT NA cumple con la reglamentación
EN 50081-1:1991 y EN50082-1:1991.
EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991

Pantalla: 1' x 5-3/8'

Peso: 8.06 oz. (con 2 baterías instaladas)

Le DGT NA cumple con EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991
reglamentos. El producto cumple con la directiva RoHS EU/2002/95/EC

Reciclaje: Esta unidad debe ser reciclada. No tire a la basura normalmente recogido.
Por favor, informe a los puntos de venta para su reciclado.

DGT Cube and Pyramid

Game timing reinvented by DGT
DGT timers for games up to 4 or 6 players.

Adds excitement to any game
www.dgtcube.com

DGT electronic chess board

Warranty card / Carte de garantie / Carta de garantía

Date of purchase / Date de l'achat / Fecha de compra

DGT product name: DGT NA

DGT product serial number:

Complaint / Réclamation / Defecto

Name of buyer / Nom du client / Nombre del cliente

Name of buyer / Nom du client / Nombre del cliente

Manual Options

Note your own settings here:

Option	Clock type	Basic time / extra times
02	One Time Control	
04	One Time Control f.b Sudden Death	
06	Two Time Controls f.b. Sudden Death	
08	One Time Control f.b. repeating Time Controls	
	One Time Control f.b. Sudden Death with Bonus time per move (“Fischer”)	
12	Two Time Controls f.b. Sudden Death with Bonus time per move (“Fischer”)	
14	One Time Control with Bonus time per move (“Fischer”)	
16	Up to 4 Time Controls with Bonus time per move (“Fischer”)	
20	One Time Control with Delay	
23	Delay, up to 3 Time Controls	

Option	Clock type	Basic time / extra times
02	One Time Control	
04	One Time Control f.b Sudden Death	
06	Two Time Controls f.b. Sudden Death	
08	One Time Control f.b. repeating Time Controls	
	One Time Control f.b. Sudden Death with Bonus time per move (“Fischer”)	
12	Two Time Controls f.b. Sudden Death with Bonus time per move (“Fischer”)	
14	One Time Control with Bonus time per move (“Fischer”)	
16	Up to 4 Time Controls with Bonus time per move (“Fischer”)	
20	One Time Control with Delay	
23	Delay, up to 3 Time Controls	

List of option numbers

Option	Clock type	Basic time/extra times
01	One Time Control	5 min
02	One Time Control	manual set
03	One Time Control f.b. Sudden Death	2 hrs f.b. 30 min
04	One Time Control f.b. Sudden Death	manual set
05	Two Time Controls f.b. Sudden Death	2 hrs f.b. 1 hr f.b. 30 min
06	Two Time Controls f.b. Sudden Death	manual set
07	One Time Control f.b. repeating Time Controls	2 hours f.b. 1 hour (repeating)
08	One Time Control f.b. repeating Time Controls	manual set
09	One Time Control f.b. Sudden Death with Bonus time per move ("Fischer")	2 hrs f.b. 15 min + 30 sec/move
10	One Time Control f.b. Sudden Death with Bonus time per move ("Fischer")	manual set
11	Two Time Controls f.b. Sudden Death with Bonus time per move ("Fischer")	2 hrs, f.b. 1 hr f.b. 15 min + 30 sec/move
12	Two Time Controls f.b. Sudden Death with Bonus time per move ("Fischer")	manual set
13	One Time Control with Bonus time per move ("Fischer")	3 min + 2 sec/move
14	One Time Control with Bonus time per move ("Fischer")	manual set
15	Two Time Controls with Bonus time per move ("Fischer")	90 min f.b. 15 min (all + 30sec/move)
16	Up to 4 Time Controls with Bonus time per move ("Fischer")	manual set (with / without move counter)
17	One Time Control with Delay	5 min + 2 sec/move free
18	One Time Control with Delay	25 min + 5 sec/move free
19	One Time Control with Delay	2 hrs + 5 sec/move free
20	One Time Control with Delay	manual set
21	Delay, 2 Time Controls	1 hr 55 min f.b. 60 min + 5 sec/move free for both periods
22	Delay, 2 Time Controls	2 hrs f.b. 1 hr + 5 sec/move free for both periods
23	Delay, up to 3 Time Controls	manual set

f.b. = followed by

Up to 3 controls delay, according to USCF rules
10 different programmed functions
Manual programming for all methods
Easy to program
All manual settings are stored in memory
Extremely power efficient

Délai jusqu'à 3 périodes, selon les règlements USCF
10 méthodes différentes
Programmation manuelle pour toutes méthodes
Très facile à programmer
Toutes configurations manuelles sont stockées dans la mémoire
Basse consommation de piles

Demora hasta 3 periodos, según la normativa de la USCF
10 modos diferentes
Programación manual de todos estos métodos
Configuración manual muy fácil
Todos los ajustes manuales son almacenados en la memoria del reloj
Alto rendimiento energético

developed by DGT

THE CHESS INNOVATORS

www.digitalgametechnology.com

PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands